

**KEVALIDAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI GAMES SMART PADA
MATA PELAJARAN IPA TENTANG PENGELOMPOKAN HEWAN
BERDASARKAN MAKANANNYA PADA SISWA KELAS IV SDN MANGGIS 2**

Cholilia Anisa Ulfa¹, Frans Aditia Wiguna², Ilmawati Fahmi Imron³

¹ PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri, ² PGSD Universitas Nusantara PGRI

³ PGSD Universitas Nusantara PGRI

¹ choliliaanisa14@gmail.com, ²frans@unpkediri.ac.id ³ilmawati@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

In learning science class IV, the material for classifying animals based on their food requires learning media as an intermediary so that students better understand the material explained by the teacher. This study aims to determine the development of Monopoly Games Smart learning media in science subjects. Researchers tested the validity of the media. This research was conducted at SDN Manggiss 2, Kediri Regency. This research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely (Analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results of the study were obtained from the validation of media experts with a score of 84% and material experts obtained a score of 82% which was then expressed by an average score of 83%. This Monopoly Games Smart media meets very valid criteria and can be used in the learning process.

Keywords: learning media, smart games monopoly, Elementary Science

ABSTRAK

Dalam pembelajaran IPA kelas IV materi pengelompokkan hewan berdasarkan makanannya membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara supaya siswa lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Monopoli *Games Smart* pada mata pelajaran IPA. Peneliti menguji kevalidan dari media tersebut. Penelitian ini dilakukan di SDN Manggiss 2 Kabupaten Kediri. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Hasil penelitian diperoleh dari validasi ahli media dengan skor 84% dan dari ahli materi memperoleh skor 82% yang kemudian dinyatakan dengan skor rata-rata yaitu 83%. Media Monopoli Games Smart ini telah memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, monopoli *games smart*, IPA SD

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia agar dapat mentransformasi

nilai-nilai seperti religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi, serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat,

berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Pendidikan adalah proses belajar mengajar antara pengajar dan yang diajar untuk mendapatkan suatu pengetahuan (Rachmawati & Erwin, 2022). Dalam proses pendidikan tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah pengetahuan untuk mempelajari tentang gejala-gejala alam (Usman Samatowa, 2010). IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau pun prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan juga alam sekitar. Pembelajaran IPA yang diajarkan di Sekolah Dasar tujuannya untuk mengembangkan keterampilan ilmiah, memahami konsep IPA, dan mengembangkan sikap yang berdasar pada nilai-nilai yang terkandung di dalam proses pembelajarannya. Agar tujuan IPA dapat tercapai diadakan kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Salah

satu tujuan pembelajaran IPA akan berhasil apabila guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa (Ardhani et al., 2021).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memberikan peranan penting dalam pembelajaran IPA di jenjang-jenjang berikutnya, sebab pengetahuan awal siswa sangat berpengaruh pada minat dan kecenderungan siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Wayan, 2016). Namun, pada kenyataannya di lapangan tujuan IPA pada pembelajaran saat ini tidak seperti yang diharapkan. Menurut pengamatan peneliti berdasarkan dengan hasil observasi terlihat bahwa ada beberapa permasalahan antara lain penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang, dengan demikian membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, kurang aktif dalam pembelajaran serta berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan. Penyebab dari masalah tersebut adalah pembelajaran hanya berpusat pada buku sebagai acuan media

pembelajaran tanpa adanya kegiatan yang nyata dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu kurangnya kesempatan siswa dalam memperoleh pengalaman langsung baik mengamati, menanya, mencobakan, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.

Selain observasi yang dilakukan, berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Manggis 2, diperoleh juga informasi bahwa siswa kurang memahami materi berdasarkan hasil belajar

(Sri Sulistyorini, 2007) pembelajaran IPA harus melibatkan keaktifan anak secara penuh (*active learning*) dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu memberi kesempatan pada anak didik untuk melakukan keterampilan proses meliputi : mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan.

Dalam dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar sudah sering ditemui permasalahan mengenai keterbatasan media pembelajaran yang masih kurang dan

juga belum merata. Melihat kondisi jumlah media pembelajaran yang tersedia masih kurang maka, diperlukan pengembangan media pembelajaran secara bertahap oleh seorang pendidik baik individu maupun berkelompok. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran sangat penting di dalam proses pembelajaran. (Sartika, Yopi. 2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi secara efektif dan efisien. media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang sudah disampaikan (Andriyani dkk., 2020).

Sadiman (2012) secara umum media pendidikan memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut: (a) memperjelas penyajian informasi atau pesan agar tidak terlalu verbalistik, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya

indera, (c) penggunaan berbagai media pendidikan dalam proses pembelajaran akan memperkuat sikap aktif siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar, dan (d) mengingat karakteristik, lingkungan, dan pengalaman dari siswa dari berbagai media pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru. Media pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan proses belajar siswa adalah media pendidikan interaktif salah satunya dengan menggunakan permainan, permainan yang dapat digunakan salah satunya adalah monopoli. Permainan monopoli ini sangat disenangi anak-anak ataupun orang dewasa (Ega Rima Wati, 2016). Dengan adanya media Monopoli *Games Smart* khususnya pada mata pelajaran IPA tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya diharapkan dapat bermanfaat, menambah wawasan serta dapat membuat siswa lebih paham terhadap materi tersebut sehingga nantinya siswa tidak hanya mampu dalam ilmu pengetahuan dan teknologi melainkan juga dapat mengamalkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Kelebihan dari media Monopoli

Games Smart ini yakni permainan yang menarik sekaligus menyenangkan, dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa. Selain itu, permainan ini juga dapat memberikan pemahaman karena pada media tersebut terdapat berbagai macam gambar dengan desain warna-warni yang beragam. Dalam penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran mampu meningkatkan sikap yang tinggi terhadap sains (Zulirfan et al., 2018).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka pada kajian ini dijelaskan terkait kevalidan media pembelajaran Monopoli *Games Smart* pada mata pelajaran IPA tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya pada siswa kelas IV SDN Manggis 2.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih dan digunakan peneliti pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). (Sugiyono, 2018) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model

pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE itu sendiri terdiri dari 5 tahapan yaitu antara lain *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan juga *Evaluation* (evaluasi).

Instrumen data yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu berupa angket validator yaitu angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media yang digunakan sebagai acuan untuk menguji kevalidan media Monopoli *Games Smart*. Kemudian adapun juga teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Kemudian rumus untuk menghitung susunan data kevalidan media adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots\%$$

Presentase kriteria skor penilaian media Monopoli *Games Smart* untuk instrumen angket ahli terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Kriteria Penilaian Kevalidan

Kriteria	Tingkat Validasi
80,01%-100,00%	Sangat valid
70,01%-80,00%	Cukup valid
50,01%-70,00%	Tidak valid
01,00%-50,00%	Sangat tidak valid

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Monopoli *Games Smart* dengan menggunakan materi IPA yakni tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya. Peneliti menemukan permasalahan yang ada pada SDN Manggis 2 yaitu belum adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai penunjang proses belajar mengajar pada saat di kelas. Media ini bukan hanya media biasa. Media Monopoli *Games Smart* ini tentunya menarik dan juga dengan penjelasan yang jelas di dalamnya sehingga dapat membuat siswa memahami materi tersebut dengan baik. Ilustrasi dengan berbagai warna yang menarik sesuai dengan kontras pada gambar tentu memberikan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi IPA dan mampu membuat siswa senang (Mawanto., et al 2020). Penggunaan

media pembelajaran monopoli juga menunjukkan bahwa dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA dan membantu khususnya siswa untuk memahami pengetahuan IPA dalam memecahkan masalah dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Ulfaeni, 2018; Arshad et al., 2021).

Model ADDIE yang telah melalui lima tahapan disesuaikan dengan penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Namun, penelitian ini hanya dikembangkan sampai dengan 3 tahapan saja. Yaitu pada tahap analisis, desain, dan pengembangan.

(1) Analisis (*analysis*).

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengukur hal-hal apa saja yang menjadi kepeluan atau kebutuhan dari para siswa dalam proses pembelajaran IPA di SDN Manggis 2, kemudian ditemukan fakta bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli *Games Smart* khususnya pada mata pelajaran IPA dalam kegiatan

belajar mengajar belum pernah dilakukan sebelumnya.

(2) *Design* (perancangan). Setelah mengetahui analisis kebutuhan dan juga permasalahan maka akan dituangkan dalam tahap desain ini, yang akan digunakan untuk menghasilkan rancangan sebuah media pembelajaran.

(3) *Development* (pengembangan).

Pada bagian tahap ini membahas tentang pengembangan produk media pembelajaran Monopoli *Games Smart*. beberapa tahap yang dilakukan pada bagian ini adalah pembuatan media pembelajaran, validasi terhadap validator yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan peneliti terkait kevalidan media dilihat dari hasil validasi oleh validator yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli ini dilakukan untuk memperoleh masukan dan juga saran yang nantinya digunakan sebagai masukan dan saran produk atau media yang telah dikembangkan. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media diperoleh pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Kevalidan Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kedalaman materi sesuai KI,KD, dan tujuan pembelajaran		√			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
3.	Kedalaman materi sesuai tingkat perkembangan siswa		√			
4.	Media monopoli <i>Games Smart</i> mendorong kerjasama siswa		√			
5.	Media membantu mengingat materi		√			
6.	Media Monopoli <i>Games Smart</i> membuat siswa menjadi senang		√			
7.	Media ini memberi motivasi belajar siswa		√			
8.	Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami siswa dengan tingkat perkembangan berpikir siswa		√			
9.	Ketepatan penggunaan istilah		√			
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD		√			
Jumlah Skor			41			

Skor Maksimal 50

Presentase Skor 82 %

Berdasarkan perolehan skor dari perhitungan ahli materi pengembangan media pembelajaran Monopoli Games Smart pada mata pelajaran IPA pengelompokan hewan berdasarkan makanannya dengan rincian seperti diatas memperoleh nilai presentase skor sebesar 82% yang berarti materi yang ada pada media Monopoli Games Smart sangat dikategorikan sangat valid.

Tabel 3. Hasil Kevalidan Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media membantu siswa memahami materi		√			
2.	Media membuat siswa paham dalam pengelompokan hewan berdasarkan makanannya		√			
3.	Media dapat memfasilitasi siswa		√			
4.	Media berpotensi menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran			√		
5.	Media dapat digunakan		√			

	dengan mudah	
6.	Media sudah konkret untuk digunakan dalam belajar mengajar	√
7.	Bahan media mudah didapatkan	√
8.	Media menarik bagi siswa	√
9.	Media yang digunakan kontekstual	√
10	Media yang digunakan sesuai karakteristik siswa	√
	Jumlah Skor	42
	Skor Maksimal	50
	Presentase Skor	84 %

Berdasarkan perolehan presentase skor dari perhitungan ahli media pengembangan media pembelajaran Monopoli Games Smart pada mata pelajaran IPA pengelompokan hewan berdasarkan makanannya dengan rincian seperti diatas, memperoleh nilai presentase skor sebesar 84% yang berarti media Monopoli Games Smart sangat valid dan layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran Monopoli Games Smart pada mata pelajaran IPA materi pengelompokan hewan berdasarkan makanannya sangat valid dengan perolehan presentase skor yang didapat dari ahli materi sebesar 82% dan perolehan skor yang didapat dari ahli media mendapatkan skor sebesar 84%, Kemudian kedua hasil presentase skor dari ahli materi dan juga ahli media tersebut dibuat rata-rata menjadi 83%. dengan kategori sangat valid dan media layak untuk dipergunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhani, A.D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170.

Ega Rima Wati, S.Pd. (2016). *Ragam Media Pembelajaran* (A.Jarot (ed.)). Kata Pena.

Mawanto, A., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada

- Materi Pecahan Kelas II. Jurnal cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1), 424-437.
- Pendidikan Dasar, 1(2), 143.
- Rachmawati, Alifia dan Erwin. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal: Basicedu, Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022. P. 7637-7643
- Widiana, I Wayan. 2016. "Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar".
- Samatowa Usman, Pembelajaran IPA di sekolah dasar, (Jakarta: Indeks, 2010).
- Zulirfan, Z., Rahmad, M., Yennita, Y., Kurnia, N., & Hadi, M.S. (2018). Science Process Skills and Attitudes toward Science of Lower Secondary Students of Merbau Island: A Preliminary Study on the Development of MartimeBased Concextual Science Learning Media. *Journal of Educational Sciences*, 2(2), 90.
- Sartika, Yopi. 2013. Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk AnakBerkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Familia.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sadiman, Arif S dkk. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sulistiyorini, S (2007) Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Dan penerapannya Dalam KTSP. Semarang: Tiara Wacana.
- Ulfaeni, S. (2018). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas III Sdn Pedurungan Kidul 02 Semarang. *Profesi*